

This Page Is Inserted by IFW Operations
and is not a part of the Official Record

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images may include (but are not limited to):

- BLACK BORDERS
- TEXT CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- FADED TEXT
- ILLEGIBLE TEXT
- SKEWED/SLANTED IMAGES
- COLORED PHOTOS
- BLACK OR VERY BLACK AND WHITE DARK PHOTOS
- GRAY SCALE DOCUMENTS

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

**As rescanning documents *will not* correct images,
please do not report the images to the
Image Problem Mailbox.**

This Page Blank (uspto)

This Page Blank (uspto)

⑫ 公開特許公報(A)

昭61-113488

⑬ Int. Cl.⁴A 63 F 9/00
3/06

識別記号

1 0 2

庁内整理番号

Z-8102-2C
6547-2C

⑭ 公開 昭和61年(1986)5月31日

審査請求 未請求 発明の数 1 (全7頁)

⑮ 発明の名称 スロット・ビンゴゲーム機

⑯ 特 願 昭59-233766

⑰ 出 願 昭59(1984)11月6日

⑱ 発 明 者 高 田 和 彦 豊中市寺内1-8番8-105号

⑲ 出 願 人 高 田 和 彦 豊中市寺内1-8番8-105号

⑳ 代 理 人 弁理士 石原 昭二

明 細 書

1. 発明の名称 スロット・ビンゴゲーム機

2. 特許請求の範囲

(1) 複数値の数字を順次表示し且つ複数値の選択ラインを有するスロットゲーム面と、複数値のビンゴ面を有するビンゴゲーム面と、該スロットゲーム及び該ビンゴゲームの役を表示する複数値の役ゲーム表示面とを遊技機盤面に設け、所定のゲーム選択手段を投入することによって上記各ゲーム及び各役ゲームが順次選択されてゲーム可能となり且つ該ビンゴゲーム及び役ゲームに用いられる数字はスロットゲーム面の選択されたラインから順次表示決定されるようにしたことを特徴とするスロット・ビンゴゲーム機。

3. 発明の詳細な説明

産業上の利用分野

本発明は、遊技者が自己のゲーム及び役の数を自由に選択することができ、かつビンゴゲームにスピード感を与えることができるようにした新規なスロット・ビンゴゲーム機に関する。

従来の技術

従来、スロットゲーム及びビンゴゲームそのものは広く知られているゲームであることはいうまでもないが、スロットゲームとビンゴゲームとを組み合わせて役を増大し、かつビンゴゲームに従来にないスピード感を与えて遊技者の興味を増加させるように工夫されたものはまだ開発されていないのが現状である。

発明が解決しようとする問題点

本発明は、上記の点に鑑み発明されたもので、スロットゲームとビンゴゲームとを一つの盤面に表示設置し、スロットゲームの数字表示をビンゴゲームの選択数字にも用い、しかも役ゲームを遊技者の選択によって自由に増加できるようにして従来のスロットゲーム及びビンゴゲームのそれぞれの面白さを数倍に増大せしめ、かつ従来のビンゴゲームではその数字選択の時間が長すぎ現代のスピード感に合わない点を画期的に改良したスロット・ビンゴゲーム機を提供することを目的とするものである。

問題を解決するための手段

本発明の要旨は、複数値の数字を順次表示し且つ複数値の選択ラインを有するスロットゲーム面と、複数値のビンゴ面を有するビンゴゲーム面と、該スロットゲーム及び該ビンゴゲームの役を表示する複数値の役ゲーム表示面とを遊技機筐面に設け、所定のゲーム選択手段を投入することによって上記各ゲーム及び各役ゲームが順次選択されてゲーム可能となり且つ該ビンゴゲーム及び役ゲームに用いられる数字はスロットゲーム面の選択されたラインから順次表示決定されるようにしたことを特徴とするスロット・ビンゴゲーム機に存する。

実施例

以下に本発明の一実施例を添付図面に基つて説明する。

図中10は、本発明のスロット・ビンゴゲーム機を構成するゲーム筐面である。該ゲーム筐面10の下部にはスロットゲーム面12が設けられている。該スロットゲーム面12にはそれぞれ回転

可能に設置されかつ回転面に所定数の一対の絵柄及び数字が配置表示されている5個のリーül14、15、16、17、18が並設されている。該スロットゲーム面12には各リーülの停止時に一つのリーül面に一度に3個の絵柄及び数字が目視可能に表示され、図示した如く各リーülに表示された絵柄及び数字によって形成される3つの列、即ちライン1、ライン2及びライン3がスロットゲームの対象となるものである。該ライン1～3の左右には(1)、(2)及び(3)の数字が配置され、各数字は裏面より白熱球により照光可能とされている。

該ゲーム筐面10の上部及び中央部には、それぞれ3面ずつのビンゴゲーム面20、21、22及び23、24、25が設けられている。各ビンゴゲーム面は同一の構成を有しているので、ビンゴゲーム面20について説明を行う。該ビンゴゲーム面20は縦横各5列からなる合計25個の枠目を有し、各枠目には1～25の数字がランダムに固定表示されている。各枠目は裏面より白熱球

により照光可能とされている。

続いて、各役ゲームの表示面を説明する。

各ビンゴゲーム面20～25の上端には一対の枠目28a～28f、30a～30fが設けられている。枠目28a～28fにはS、枠目30a～30fにはWの表示がなされ、それぞれ裏面から白熱球により照光可能とされている。Sはシングルプレイ、Wはダブルプレイを意味する。シングルプレイは通常の払出し率のビンゴゲームとなり、ダブルプレイは通常の2倍の払出し率のビンゴゲームとなる。

各ビンゴゲーム面20～25の下方左側には、4個の枠目からなる数字フルコーナー表示32a～32fが形成されている。該数字フルコーナー表示32a～32fの4個の枠目には、各ビンゴゲーム面20～25の4つのコーナーの枠目と同一の数字が表示されている。該数字フルコーナー表示32a～32fの4個の枠目は裏面から同時に白熱球により照光可能とされている。

各ビンゴゲーム面20～25の下方右側には、

5個の枠目からなる絵柄フルライン表示34が形成されている。該絵柄フルライン表示34の5個の枠目には、前記スロットゲーム面の各リーülに表示される絵柄と同一の絵柄がランダムに固定表示されている。該絵柄フルライン表示34の5個の枠目は裏面から同時に白熱球により照光可能とされている。

上部のビンゴゲーム面20～22と下部のビンゴゲーム面23～25の間には中央枠36が設置されており、該中央枠36内には8種の役ゲームが表示されている。該中央枠36の中央下部に位置するマジックナンバー表示38は、5個の枠目からなり、各枠目には1～25のうちのランダムな数字5個が固定表示されている。該マジックナンバー表示38の各枠目は裏面から白熱球により照光可能とされている。該中央枠36内のその他の役ゲームは、図示した如く、オール5並び表示40、オール4並び表示42、オール3並び表示44、50倍(X5.0)表示46、JP25、000(ジャックポット)表示48、純ストレート

表示50、並ストレート表示52、オールダブル表示54である。いずれの表示もそれぞれ裏面から白熱球により照光可能とされている。

次いで、ゲームを進行させる上で必要な各種の表示手段およびスイッチ手段等を説明する。

56、58及び60は、上記中央枠36の右方に設けられたそれぞれ6桁のクレジットカウント表示部、5桁のスコアカウント表示部及びプレイゲーム数表示部で、これら各表示部は数字LEDで表示される。

62は、前記ゲーム画面10の下方に設けられたコイン投入口である。64は、プレイしようとするゲーム数に応じて押されるプレイボタンである。66は、スロットゲームのリールの回転を起動するスタートボタンである。68は、クレジットで遊技者が保有している得点に応じた枚数のコインをホッパーからコイン受け皿70に払出しするための払出しボタンである。72は、スロットゲームのライン(1)～(3)のうち、ビンゴゲームのために一つのラインを選択させるボタンで

ある。このボタン12を一回押す毎に、選択ラインが(1)～(2)～(3)～(1)と変わり、そのラインの番号表示(1)(2)(3)が点灯する。

以下に各ゲームのプレイについて説明する。

スロットゲームは、選択ライン(1)(2)(3)を選択し、周知のスロットゲームと同様にプレイすればよい。

ビンゴゲームは、シングルゲーム(通常の払出率)とダブルゲーム(通常の2倍の払出率)の2種類ある。このビンゴゲームに用いられるビンゴ数は、スロットリールの停止時に、(1)(2)(3)のラインのうち前以って選択された一つのライン上の数字である。下記のように停止した場合、(2)が選択ラインであれば、3、7、15、1、6がビンゴ数である。

(2) 3ネ-7ウ-15ウ-1タ-6ミ(2)

(1) 6イ-9ト-20ネ-3ミ-8ウ(1)

(3) 2ミ-5ヒ-18ト-4ウ-7ト(3)

スロットリールには一つの位置に数字と絵柄の両

方が配置されている。上記配列中、ネ、ト、ミ等の片仮名は実際には絵柄表示を意味する。

数字フルコーナーは、各ビンゴゲーム面20～25の四つのコーナーの数字、即ち数字フルコーナー表示32a～32fの数字四つの全てがビンゴ数のいずれかに一致した時に当たりとなるゲームである。上記した例の場合、四つのコーナーの数字が3、7、15、1、6のいずれかの四つに一致すれば当たりとなる。即ち、

3	15
6	7

が数字フルコーナーの当たりの一例である。

絵柄フルラインは、絵柄フルライン表示34に表示される絵柄配置とスロットリールの選択ラインの絵柄配列が一致すれば当たりとなるゲームである。上記した例でいえば、絵柄フルラインにネ-ウ-ウ-タ-ミの絵柄配列があれば当たりとなる。即ち、

ネ	ウ	ウ	タ	ミ
---	---	---	---	---

が絵柄フルラインの当たりである。

マジックナンバーは、ゲーム中に点滅しているマジックナンバー表示38の5個の枠目のランプが、スロットリールが5個とも停止するとともに、一つの枠目のランプのみ点灯状態となり、この枠目の数字が関係しているビンゴ数が有効なビンゴゲーム面にある場合には当たりとなるゲームである。

オール並びは、スロットリールが停止した時、任意のライン上に左側リール14から同一数字又は同一絵柄が連続して下記のように並んだ場合オール並び当たりとなるゲームである。

2カ-2シ-2ロ-2ケ-2ホ.....5オール

9ネ-6ネ-1ネ-4ネ-8ネ.....5オール

1ロ-1ヒ-1ス-1テ-7タ.....4オール

3ウ-7ウ-2ウ-9ウ-5ノ.....4オール

8カ-8ク-8ツ-2シ-5ト.....3オール

5ト-1ト-9ト-3ヒ-8キ.....3オール

オール並びが(1)(2)(3)のうち選択されたライン上にできた場合、50倍のスコアが得られる。5オールが選択されたライン上にできた場

合には、JP 25, 000である。

ストレートは、スロットリールが停止した時、任意のライン上に連続数字が下記のように並んだ場合、当たりとなるゲームである。

1-2-3-4-5純ストレート

21-22-23-24-25純ストレート

7-8-9-10-11並ストレート

13-14-15-16-17並ストレート

ストレートが(1)(2)(3)のうち選択されたライン上にできた場合、50倍の得点が得られる。純ストレートが選択されたライン上にできた場合には、JP 25, 000である。

オールダブルは、ゲームの種類ではないが、プレイゲーム数が24の場合には、全ての当たりの得点累計の2倍の得点がえられるものである。

以上の構成により、その作用及び遊技の進行について説明する。

コイン投入口62にコインを投入することにより、クレジットカウンタ表示部56に持ち点を登録することができる。コインを1枚投入する毎に

クレジットの数字が1ずつ増加する。尚、プレイボタン64を1回押す毎にクレジットカウンタ表示56の登録点数は1ずつ減少し、プレイゲーム数表示60が1ずつ増加する。

以下に順次選択されて有効となるゲーム内容を説明する。図数表示はコイン投入又はプレイボタンを押す回数である。

(a) 1回目：通常のスロットゲームの第1ラインが有効となる。(1)が点灯する。

(a) 2回目：通常のスロットゲームの第2ラインが有効となる。(2)が点灯する。

(a) 3回目：通常のスロットゲームの第3ラインが有効となる。(3)が点灯する。

(a) 4回目：以後ビンゴゲーム、オール並び、ストレートゲーム等の為にスロット上の(1)~(3)のラインの一つを選択することができる。ライン選択ボタン72を1回押すごとに(1)-(2)-(3)-(1)のライン番号表示部(1)(2)(3)が順次1個のみ点灯して、そのラインが選択されていることを示す。この選択は、スタ

ートボタン66を押す前であれば何時でもできる。同時にビンゴゲームの第1面20が有効となり、第1面20の上部のシングルプレイS表示28aが点灯する。

(a) 5回目：ビンゴゲームの第2面21が有効となり、第2面21の上部のシングルプレイS表示28bが点灯する。

(a) 6回目：ビンゴゲームの第3面22が有効となり、第3面22の上部のシングルプレイS表示28cが点灯する。

(a) 7回目：ビンゴゲームの第4面23が有効となり、第4面23の上部のシングルプレイS表示28dが点灯する。

(a) 8回目：ビンゴゲームの第5面24が有効となり、第5面24の上部のシングルプレイS表示28eが点灯する。

(a) 9回目：ビンゴゲームの第6面25が有効となり、第6面25の上部のシングルプレイS表示28fが点灯する。

(a) 10回目：ビンゴゲームの第1面20の下部に

ある数字フルコーナー32aが有効となり、点灯する。

(a) 11回目：ビンゴゲームの第2面21の下部にある数字フルコーナー32bが有効となり、点灯する。

(a) 12回目：ビンゴゲームの第3面22の下部にある数字フルコーナー32cが有効となり、点灯する。

(a) 13回目：ビンゴゲームの第4面23の下部にある数字フルコーナー32dが有効となり、点灯する。

(a) 14回目：ビンゴゲームの第5面24の下部にある数字フルコーナー32eが有効となり、点灯する。

(a) 15回目：ビンゴゲームの第6面25の下部にある数字フルコーナー32fが有効となり、点灯する。

(a) 16回目：ビンゴゲームの第1面20~第6面25の下部にある陰柄フルライン34が全て有効となり、点灯する。

(n) 17 回目：ビンゴゲームの第1面20の払出率が2倍となり、該第1面20の上部のダブルプレイW表示30aが点灯する。この時シングルプレイS表示28aは消灯する。さらにマジックナンバー表示38が有効となり、そのランプが5つの枠目とも点灯する。

(o) 18 回目：ビンゴゲームの第2面21の払出率が2倍となり、該第2面21の上部のダブルプレイW表示30bが点灯する。この時シングルプレイS表示28bは消灯する。

(p) 19 回目：ビンゴゲームの第3面22の払出率が2倍となり、該第3面22の上部のダブルプレイW表示30cが点灯する。この時シングルプレイS表示28cは消灯する。

(q) 20 回目：ビンゴゲームの第4面23の払出率が2倍となり、該第4面23の上部のダブルプレイW表示30dが点灯する。この時シングルプレイS表示28dは消灯する。

(r) 21 回目：ビンゴゲームの第5面24の払出率が2倍となり、該第5面24の上部のダブルプレイ

W表示30eが点灯する。この時シングルプレイS表示28eは消灯する。

(s) 22 回目：ビンゴゲームの第6面25の払出率が2倍となり、該第6面25の上部のダブルプレイW表示30fが点灯する。この時シングルプレイS表示28fは消灯する。

(t) 23 回目：オール並び、ストレート、X50、JPの各役ゲームが有効となる。オール並び、ストレート、X50、JP25、000の各表示40、42、44、46、48、50、52が点灯する。

(u) 24 回目：オールダブルが有効となり、オールダブル表示54が点灯する。

ゲームのスタートにあたっては、遊技者は上記説明に従って、プレイしたいゲームが有効となるに必要な回数だけコインを投入するか又はクレジットカウント表示に持点がある場合には、プレイボタン64を押す。その後、スタートボタン66を押すと、スロットゲームのリール14~18が回転を始める。マジックゲーム38が選択されて

いる場合には、マジックゲームの5個の枠目のランプのうち1個のみランダムに選択点灯されながら点滅する。スロットリール14~18は一定時間回転した後に、第1リール14から順次停止する。リール14~18が一つ停止するごとにライン選択番号(1)(2)(3)のうちの一つの点灯により、選択されていることがしめされているライン上にまたそのリールの数字が、ビンゴゲーム用の数字として決まる。従って、リール14~18が一つ停止するごとに一つのビンゴゲームの数字が決まる。リール14~18が一つ停止して、ビンゴゲーム数字が一つ決まるごとにビンゴゲーム面20~25の中の該当数字が点灯する。いずれのビンゴゲーム面が選択されているかは、各ビンゴゲーム面上部のS表示28a~28f及びW表示30a~30fの点灯によって示されているから、この選択されたビンゴゲーム面のビンゴゲーム数字のみが点灯する。

各ゲームの当たりの確定と表示は次のようになる。

イ) 通常スロットゲームの当たり

5個のスロットリールが停止した状態で、ライン選択番号(1)(2)(3)の点灯によって選択されていることが示されるライン上の絵柄の配列により、スロットゲームの当たりが決まる。当たりラインを示すライン選択番号(1)(2)(3)等が点滅する。

ロ) 通常ビンゴゲームの当たり

各ビンゴゲーム面20~25に点灯するビンゴゲーム数により、各種のビンゴ並びが成立した場合、その点灯している数字並びが点灯から点滅に変わる。

ハ) 数字フルコーナーゲームの当たり

一つのビンゴゲーム面の四つのコーナーの数字がビンゴ数として点滅している場合、数字フルコーナー当たりとなり、各ビンゴゲーム面の下部にある数字フルコーナー表示32a~32fが点灯から点滅に変わる。

ニ) 絵柄フルライン当たり

スロットリール14~18の五つの絵柄の並び

が、選択されたビンゴゲーム面の下部にある枠柄フルライン表示34の枠柄と一致した場合、枠柄フルラインの当たりとなり、枠柄フルライン表示34は点灯から点滅に変わる。

ホ)マジックナンバー当たり

五つのスロットリールが停止すると、点滅していたマジックナンバー表示38の五つの枠目の一つの枠目のみが点灯状態となり、他の四つの枠目は消灯する。この点灯している枠目の数字がマジックナンバーとなり、この数字を含むビンゴ並びがビンゴゲーム面内に成立している場合、マジックナンバー当たりとなり、そのマジックナンバーの枠目が点灯から点滅状態となる。

ヘ)オール並び当たり

5個のスロットリールが停止して、ライン選択番号(1)(2)(3)のいずれかのライン上に同一数字又は枠柄が第一リール14より連続して3個～5個並んだ場合、オール並び当たりとなり、中央枠36内のオール5並び40、オール4並び42、オール3並び44等の表示が点灯から点

滅に変わる。

ト)ストレート当たり

5個のスロットリールが停止して、ライン選択番号(1)(2)(3)のいずれかのライン上に連続数字が第一リール14より連続して5個並んだ場合、純ストレート或いは並ストレート等の表示が点灯から点滅に変わる。

チ)オールダブル当たり

オールダブルが有効で、上記ト)までのいずれか一つでも当たりがあれば、オールダブルが成立して中央枠36内のオールダブル表示54が点灯から点滅状態に変わる。

リ)X50当たり及びJP当たり

オール並び或いはストレートが、ビンゴゲームのために選択された(1)(2)(3)のラインのうちの一つのラインで成立した場合には、X50当たりとなり、中央枠36内のX50表示46が点灯から点滅状態に変わる。5オール並び或いは純ストレートの場合にはJP(25,000)当たりとなり、JP表示48が点灯から点滅に変わ

る。

上記のように、当たりが確定して、各表示の点滅により当たりのゲームが表示されると、その直後に得点総計がスコア表示58に表示される。その後、数秒後にスコア表示の得点がクレジット表示56へ移行していく。

以上で、コイン投入又はプレイボタン64を押すことによって開始された一回のプレイラウンドが終了する。クレジット表示56に登録点数が残っている場合には、引続きプレイボタン64を押して、次のプレイラウンドに入ることが出来る。

クレジット表示56に登録点数が残っている場合には、立替えスイッチ(図示せず)を投入して、登録点数を減らしていくことができる。立替えスイッチを投入している間だけ、クレジット表示56の持ち点数が次第に減算されていく。

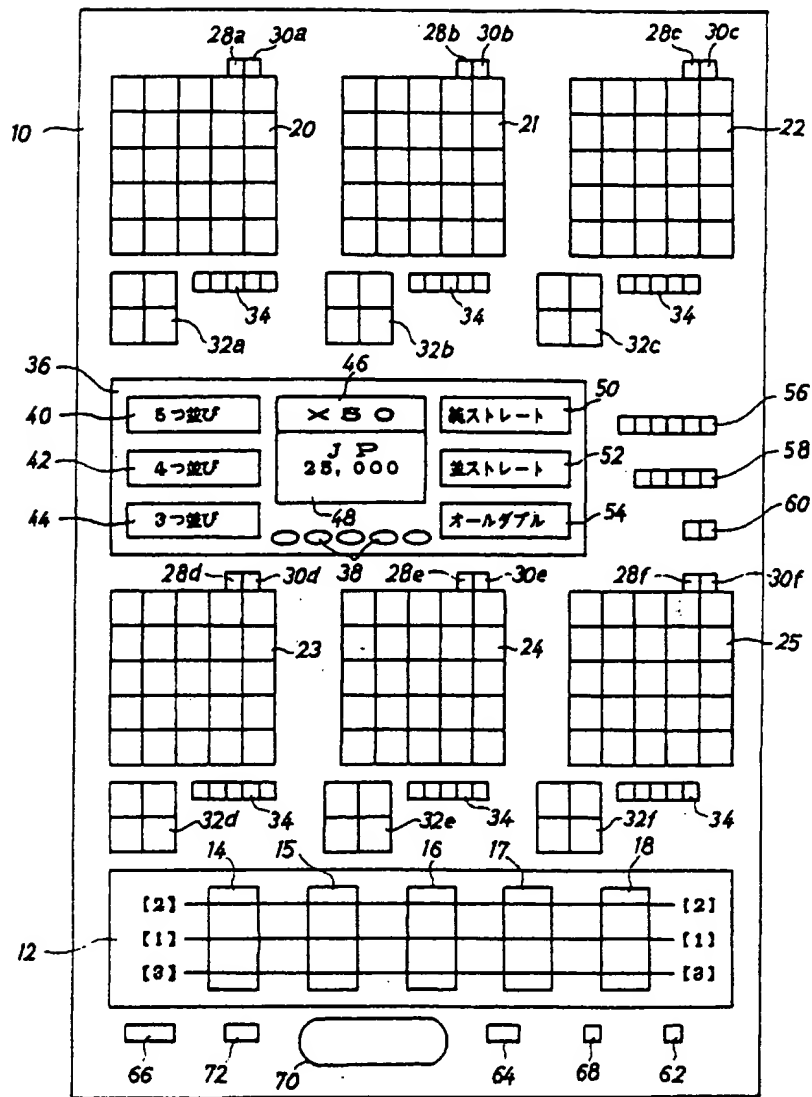
以上のように、本発明は、スロットゲームとビンゴゲームとを一つの盤面に設置し、スロットゲームの数字をビンゴゲームの数字にもちいるようにすることによって両方のゲームを同時にプレイ

することができるとともに従来のビンゴゲームのようにビンゴ数の決定に長時間を要することなく非常にスピーディなゲーム展開を楽しむことができるうえ、各種の役ゲームをさらに自由に選択することができ、遊技者は多種のゲームを一台の遊技機で十分に楽しむことができる。

4. 図面の簡単な説明

添付図面は、本発明の一実施例を示す説明図である。

10……ゲーム盤面、12……スロットゲーム面、14～18……スロットリール、20～25……ビンゴゲーム面、28a～28f……シングルプレイ表示、30a～30f……ダブルプレイ表示、32a～32f……数字フルコーナー表示、34……枠柄フルコーナー、36……中央枠、38……マジックナンバー表示、62……コイン投入口、64……プレイボタン、66……スタートボタン



This Page Blank (uspto)

This Page Blank (uspto)